

платформи для доставки матеріалів курсів для студентів, які навчаються в Інтернеті.

Список використаних джерел

1. Bhosale S., Pottigar V., Chavan V. A Review on Video Streaming in Education. Supriya Bhosale et al, / (IJCSIT) International Journal of Computer Science and Information Technologies, Vol. 6 (2), 2015, 1088-1091
2. Greenberg A, Zanetis J. The Impact of Broadcast and Streaming Video in Education. Report commissioned by Cisco Systems Inc. to Wainhouse Research, LLC. URL: https://www.cisco.com/c/dam/en_us/solutions/industries/docs/education/ciscovideowp.pdf (Last accessed: 10.03.2020).

*Скарбарчук Іванна Віталіївна,
магістрантка 1 курсу фізико-
математичного факультету
Науковий керівник: Усата Олена Юріївна,
кандидат педагогічних наук, доцент
кафедри прикладної математики та
інформатики,
Житомирський державний університет
імені Івана Франка
м. Житомир, Україна*

ВЕБ-ТЕХНОЛОГІЇ В УПРАВЛІННІ ПРОЕКТНОЮ ДІЯЛЬНІСТЮ

Тема даної роботи була обрана в зв'язку з широким впровадженням та використанням проектних технологій в суспільство, зокрема в освіту. Саме від уміння реалізації навчального проекту залежить успіх всієї команди. Тому варто розглянути шляхи управління проектної діяльністю школярів.

Управління проектами допомагає швидко і ефективно досягати поставлених цілей. Крім того, в процесі цього формується ціла система знань, умінь і навичок, які можуть бути застосовані для досягнення навчальних цілей з інших предметів.

В систему управління проектами входить ряд послідовних дій:

- визначення і формування вимог до проекту;
- формування максимально чітких і зрозумілих цілей;
- встановлення і реалізація комунікації між задіяними в проекті сторонами;

- врегулювання проектних обмежень: зокрема бюджету (якщо це допустимо), ресурсів, ризиків;

- спілкування з командою, врахування їх потреб, побажань, очікувань і корекція існуючих планів відповідно до отриманих матеріалів [1].

Всі ці дії сегментуються на окремі етапи

1. Ініціація є певним знайомством з проектом. Визначається його суть і цілі, формується відповідна команда.

2. Планування — під час цього етапу ретельно прописуються всі дії, які повинна здійснити команда для досягнення заданої мети;

3. Виконання і контроль. Цей етап слід чергувати з попереднім. В ідеальній системі управління проектом все виглядає так: поставили завдання, зробили його, проконтролювали, внесли в план необхідні корективи, поставили нову задачу і так далі;

4. Завершення проекту. На цьому етапі робиться контрольна перевірка виконаної роботи і обов'язково зберігаються вихідні дані, задіяні інструкції і регламенти [2].

В навчальному процесі використовуються такі сервіси для управління проектами:

1. Google Документи – дозволяє створювати спільні папки, обмінюватися документами, спільно редагувати документи.

2. Trello — це спільний простір для співпраці команд, комунікації між ними і безпечного обміну інформацією[**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

3. Teameer.ru – он-лайн сервіс для організації командної роботи та управління проектами. Основні розділи: «Що робити?», «Хто винен?», «Де всі?».

4. RealtimeBoard – використовується як проста дошка, щоб скомпонувати ідеї, або побудувати весь проект на дошці віддалено з командою: для створення макетів, схем, діаграм Ганта.

5. Basecamp – дозволяє ділитися документами, вести обговорення з командою, створювати to-do листи і додавати коментарі до завдань, висилати і приймати електронну пошту.

6. Smartsheet – сервіс представлений в оболонці електронних таблиць, де реалізований спільний доступ до файлів, встановлення

всього на автоматизацію робочих процесів з доповненням у вигляді діаграм Ганта .

Отже, управління проектом є важливою складовою навчального процесу, і від того, як буде планувати роботу керівник залежатиме результативність всієї команди. Тому при управлінні проектом слід дотримуватись послідовності дій та етапів. Окрім того, проекти можна використовувати не лише в навчальному процесі, а й в сферах виробництва, обслуговування.

Список використаних джерел:

1. Анісімов, Ю. Б. Навчальні телекомунікаційні проекти в школі / Ю. Б. Анісімов // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2006. – № 8. – С. 40–42.
2. Жиденко, Т. А. Використання методу проектів на уроках інформатики / Т.А. Жиденко // Інформатика в школі. – 2009. – № 6. – С. 2–7.
3. Інформаційний ресурс: https://pidruchniki.com/1169032835499/pedagogika/tehnologiya_proektnogo_navchannya.

*Рижко Д.В., студент 1 курсу
магістратури фізико-математичного
факультету
Житомирський державний університет
ім. Івана Франка, Житомир*

ПРОЕКТУВАННЯ СУЧАСНОГО ІНФОРМАЦІЙНО-ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА НА ОСНОВІ ВЕБ-ТЕХНОЛОГІЙ

Традиційна система освіти, основу якої заклав Ян Амос Каменський у XVII столітті, успішно працювала до формування та безперервного розвитку інформаційного суспільства, проте не справляється з сучасними вимогами до якості освіти. Процес впровадження нових педагогічних технологій навчання, використання дидактичних можливостей засобів ІКТ і веб-технологій дозволяє формувати і проектувати абсолютно нове освітнє середовище [1].

Сучасне інформаційно-освітнє середовище – це сукупність взаємодіючих систем (підсистем): інформаційно-освітніх ресурсів, комп'ютерних засобів навчання, сучасних засобів комунікації та педагогічних технологій. Навчальна діяльність в інформаційно-освітньому середовищі є відкритою педагогічною системою, спрямованою на виховання інтелектуальної, творчої та соціально